

# Pastor Alemão Clube Portugal

Membro do CPC, FCI e WUSV

CLASSE 2

IPO 2

Idade mínima de 19 meses (no dia da prova)

Máximo de Pontos: 300

## I – Secção “A” – PISTAGEM

Máximo de pontos: 100

Comando “PROCURA” ou similar

Seguir a Pista: 80 pontos

2 Objectos iguais aos da classe I numerados com o numero da pista (10+10): 20 pontos

O cão, preso a uma trela de 10 metros, ou solto, deve encontrar dois objectos, colocados por uma pessoa estranha numa pista de 400 passos, marcada com antecedência mínima de 30 minutos.

A pista deve ter dois ângulos rectos e será determinada pelo juiz, levando em conta a configuração do terreno.

O ponto de partida deve ser assinalado com a colocação de uma estaca à esquerda do início da pista.

Depois de permanecer um certo tempo no ponto de saída, o traçador de pista percorre o caminho indicado pelo juiz e deixa o primeiro objecto aproximadamente no meio da segunda recta (correspondente ao ponto central entre o primeiro e o segundo ângulos), sem interromper o seu ritmo de andar. O segundo objecto deve ser colocado no final da pista. A seguir, o marcador dá mais uns passos em linha recta e volta às proximidades do local onde se encontra o juiz, ou para onde ele indicar, sempre sem passar pela pista já marcada.

É facultativo trabalhar com ou sem trela. Ambas as formas serão pontuadas da mesma maneira.

## EXECUÇÃO DA PROVA

Antes de iniciar a prova, o traçador deve mostrar os objectos ao juiz. O traçador deve guardar estes objectos no bolso pelo menos 30 minutos antes do início da pista.

Os objectos não devem, pela cor, distinguir-se do terreno. Durante a marcação da pista, o condutor e o cão devem estar fora da área visual do traçador. Ao colocar os objectos, o traçador não deve diminuir a marcha nem esfregar os pés.

Os objectos devem ser sempre colocados em cima da pista e não ao lado dela.

O condutor prepara seu cão para a prova e após a chamada dirige-se com o cão ao juiz e informa se o mesmo indica ou agarra os objectos.

É falta o cão indicar e agarrar ao mesmo tempo.

Por ordem do juiz o cão é calmamente conduzido ao ponto de partida.

Antes e durante a prova deve ser evitada qualquer pressão sobre o cão. Ao coloca-lo no início da pista o condutor deve dar-lhe tempo suficiente para que a encontre, devendo evitar que saia rapidamente. O cão deve farejar calmamente a pista, com o nariz próximo do chão. Quando começar a seguir a pista, o condutor deve permanecer parado e fazer deslizar a trela pela sua mão.

A seguir, acompanha o cão, conservando sempre a distância de 10 metros. Esta distância deve ser mantida mesmo no trabalho sem a trela.

Durante o percurso, a trela deverá ser conservada frouxa. Quando o cão achar o objecto, deve, sem qualquer influência do condutor, agarrá-lo imediatamente ou indicá-lo claramente. Se agarra, pode ficar parado, sentar-se ou voltar para o condutor. É falta avançar com o objecto ou apanhá-lo deitado. A indicação pode ser feita parado, sentado ou deitado. O condutor, então, deixa cair a trela e se dirige imediatamente ao cão, pega o objecto e suspende-o para mostrar ao juiz que o cão o encontrou. Em seguida, o cão continua a pista. No final, os objectos devem ser mostrados ao juiz.

## **AVALIAÇÃO DE FALTAS**

Saída defeituosa, vacilação na tomada da pista, repetidos círculos nos ângulos, constantes encorajamentos pelo condutor, apanhar ou indicar incorrectamente os objectos, deixar cair o objecto achado, sofrem descontos até 4 pontos.

Colocar o cão várias vezes no início da pista, fazer a pista muito rapidamente, farejar alto prolongadamente, desvio de atenção para outros objectos, urinar ou defecar sofrem desconto até 8 pontos.

Objectos estranhos apanhados ou indicados erroneamente acarretam descontos até 4 pontos.

Para cada objecto não encontrado são descontados 10 pontos.

## **II – Secção “B” – OBEDIÊNCIA**

Máximo de pontos: 100

Todo exercício começa e termina na posição base (cão sentado correctamente ao lado do condutor). O condutor deverá manter os pés juntos. O juiz dá o comando para iniciar o exercício. Outros movimentos como voltas, paragens, mudanças de velocidade, etc., serão executados pelo condutor sem a ordem do juiz. É permitido ao condutor solicitar ao juiz que o faça.

### **1. Condução sem trela (10 pontos)**

Comando: “JUNTO” ou similar

Partindo da posição base, o cão, sem trela, deve seguir alegremente o seu condutor sob o comando “JUNTO”.

No começo do exercício, o condutor deve andar em linha recta pelo menos 40 a 50 passos sem parar, executar uma meia volta e, após andar mais 10 a 15 passos, passa para andamento rápido, depois de mais 10 a 15 passos para andamento lento e depois de mais 10 a 15 passos volta ao andamento normal, após 10 a 15 passos deve ser executada uma mudança de direcção à direita e após 5 passos, outra à direita, mais 10 a 15 passos e uma meia volta para a esquerda, seguida de mais 10 a 15 passos e vai para o grupo. O cão deve manter o seu ombro à altura do joelho esquerdo do condutor, sem avançar, atrasar ou desviar lateralmente.

Somente ao iniciar a marcha e nas mudanças de velocidade é permitido ao condutor dar o comando “JUNTO”, quando o condutor pára o cão deve sentar-se ao seu lado sem influência alguma. O condutor não pode mudar da posição em que parou e, principalmente, não pode se aproximar do cão quando este se sentar afastado.

Por indicação do juiz o condutor e seu cão devem passar por um grupo de pelo menos quatro pessoas, parando uma vez no meio delas. O grupo estará em constante movimento.

Durante a execução destes exercícios (mas não quando atravessa o grupo de pessoas) são dados **DOIS TIROS** (calibre 6 mm). O cão deve mostrar-se **INDIFERENTE**. Se mostrar medo deve ser eliminado da prova imediatamente. Se tiver ímpetos de atacar, mas permanecer sob o controle de seu condutor, apenas comete falta leve. O total de pontos só pode ser dado se o cão permanecer **INDIFERENTE**.

Atrasar, adiantar, desviar para os lados, demora do condutor nas mudanças de direcção, constituem faltas.

## **EXECUÇÃO DA PROVA**

Deve ser dado valor especial à indiferença ao tiro. Os tiros devem ser dados de uma distância de 15 passos e com intervalo de 5 segundos. Se o cão, ao ouvir o tiro, fugir do condutor, deve ser eliminado da prova imediatamente.

Se o juiz tiver dúvidas sobre a sensibilidade ao tiro, podem ser dados outros disparos adicionais, a 15 passos de distância do cão.

A prova de indiferença ao tiro é feita somente durante os exercícios nº1 (acompanhar sem trela) e nº8 (deitar com distração).

### **2. Sentar durante a marcha (10 pontos)**

Comando “SENTA” ou similar

Partindo da posição base, o condutor anda em linha recta acompanhado do cão sem trela.

Após andar pelo menos 10 passos, dá a ordem “SENTA” e o cão deve sentar-se rapidamente, sem que o condutor interrompa o ritmo de seus passos ou olhe para trás. Após mais 30 passos o condutor pára, virando-se imediatamente de frente para o cão e, à ordem do juiz, volta para o cão colocando-se ao seu lado direito, na posição base.

### **AVALIAÇÃO DE FALTAS**

Se, em vez de se sentar o cão ficar parado ou deitar-se, serão descontados até 05 (cinco) pontos.

### **3. Deitar durante a marcha e aproximar-se ao chamado (10 Pontos)**

Comandos “DEITA, AQUI e JUNTO” ou similares

Partindo da posição base, o condutor anda em linha recta acompanhado do cão sem trela. Após andar pelo menos 10 passos, dá a ordem “DEITA” e o cão deve deitar-se rapidamente sem que o condutor interrompa o ritmo dos seus passos ou olhe para trás. Após mais 30 passos o condutor pára e vira-se imediatamente de frente para o cão e, à ordem do juiz, chama o cão, o qual deve aproximar-se imediatamente e em linha recta sentando-se em frente e bem perto do condutor. Ao comando “JUNTO” deve sentar-se à esquerda do condutor (posição base), quando o cão se aproxima do condutor deve ter uma atitude alegre.

### **AVALIAÇÃO DE FALTAS**

Se, em vez de se deitar, o cão ficar parado ou sentado, mas aproximar-se correctamente ao ser chamado, serão descontados 05 pontos.

### **4. Ficar parado durante a marcha (10 pontos)**

Comando “PÁRA” ou similar

Partindo da posição base, o condutor anda em linha recta acompanhado do cão. Após 10 passos, dá o comando “PARA” e o cão deve parar imediatamente, sem que o condutor interrompa o ritmo dos seus passos ou olhe para trás. Após mais 30 passos, o condutor pára, virando-se imediatamente de frente para o cão. Por ordem do juiz, o condutor volta ao cão. O exercício estará terminado quando o condutor chegar ao lado direito do cão e este sentar-se ao seu lado, após ouvir comando “SENTA”.

### **AVALIAÇÃO DE FALTAS**

Se o cão se sentar ou deitar após o comando “PÁRA”, serão descontados até 3 pontos.

## **5. Buscar em terreno plano um haltere de 1 kg – (10 pontos)**

Comandos “BUSCA, LARGA e JUNTO” ou similares

O cão, sentado sem trela ao lado do condutor, ao comando “BUSCA” deve sair prontamente em direcção ao haltere, atirado anteriormente pelo condutor a uns 10 passos de distância, abocanhando-o e trazendo-o rapidamente. O cão deve sentar de frente e bem perto do condutor, conservando o haltere na boca até que, após um curto intervalo, seja retirado pelo condutor, com o comando “LARGA”. Ao comando “JUNTO” o cão vai sentar-se ao seu lado esquerdo (posição base). Para esta prova deve ser usado um haltere de 1 kg. O condutor deve permanecer na posição inicial até que o cão tenha terminado o exercício.

### **AVALIAÇÃO DE FALTAS**

Se o cão deixar cair, brincar ou morder o haltere, serão descontados até 4 pontos.

Se o condutor mudar da posição inicial, serão descontados até 3 pontos.

Se o cão não trazer o haltere não se dará ponto algum.

## **6. Buscar um haltere de 650g em salto livre sobre um obstáculo de 1,00 m de altura por 1,50 m de largura (15 Pontos)**

Comandos “PULA e BUSCA, LARGA e JUNTO” ou similares

O condutor fica a uma distância adequada, de frente para o obstáculo, com o cão sentado ao seu lado. Deve ser usado um haltere de 650g, que será atirado por cima do obstáculo. Aos comandos “PULA” e “BUSCA” o cão deve saltar o obstáculo em salto livre, abocanhar o haltere e trazê-lo de volta imediatamente, saltando o obstáculo e sentando-se bem perto e na frente do condutor, conservando o haltere na boca até que aquele, após um curto intervalo, o retire usando o comando “LARGA”. Ao comando “JUNTO”, o cão senta-se do lado esquerdo do condutor. O comando “BUSCA” deve ser dado antes que o cão chegue ao haltere.

### **AVALIAÇÃO DE FALTAS**

Se o cão tocar levemente o obstáculo, descontam-se até 2 pontos.

Se o cão tocar fortemente ou apoiar-se levemente na tábua, descontam-se até 3 pontos.

Apoiar-se fortemente, deixar cair, mastigar o haltere ou brincar, serão descontados até 4 pontos.

Salto correcto e trazendo o haltere, sem falhas 15 pontos

Salto de volta não executado, mas trazendo o haltere correctamente 5 pontos

Salto de ida não executado, mas trazendo o haltere correctamente 5 pontos

Saltos executados correctamente, mas não trazendo o haltere 5 pontos

Não executados os dois saltos, embora trazendo o haltere 00 pontos

Não executando um salto e não trazendo o haltere 00 pontos

Se o haltere cair lateralmente por falha do condutor, o juiz pode autorizar a repetição do arremesso, sem perda de pontos. Enquanto o cão salta, se o condutor, mesmo sem se mover do lugar, der qualquer auxílio, haverá desconto de pontos.

Se o condutor sair de sua posição para influenciar ou ajudar o cão, devem ser descontados pontos, tanto no salto de ida como no de volta.

Bater no obstáculo, o que forçosamente obriga o condutor a sair de sua posição, deve ser considerado auxílio tão grande que ocasionará perda total de pontos.

O condutor deve manter-se imóvel durante todo o exercício.

Todos os cães participantes da prova devem saltar o mesmo obstáculo.

## **7. Buscar um objecto pertencente ao condutor em salto escalado sobre um obstáculo inclinado de 1,80 m de altura (15 Pontos)**

Comandos “BUSCA, PULA, LARGA e JUNTO” ou similares

O obstáculo inclinado (paliçada) consiste de duas paredes de escalar de 1,50m de largura e 1,90 m de comprimento, unidas no lado superior. Do lado inferior as duas paredes são colocadas separadas, abertas para que a altura vertical do obstáculo tenha 1,80m. Em cada parede são pregadas três ripas de 24 x 48 mm para facilitar a escalada.

O condutor fica a uma distância adequada, de frente para o obstáculo de escalada, com o cão sem a trela ao seu lado. Pode ser usado pelo condutor um objecto de uso próprio ou um haltere. Ao comando “PULA” e “BUSCA” o cão deve escalar o obstáculo, abocanhar imediatamente o objecto ou haltere e trazê-lo de volta, escalando o obstáculo e sentando-se bem perto e em frente do condutor. Deve manter o objecto na boca até que aquele o retire com o comando “LARGA”. Ao comando “JUNTO” o cão deve sentar-se rapidamente do lado esquerdo do condutor. O comando “BUSCA” deve ser dado antes que o cão chegue ao objecto.

### **AVALIAÇÃO DE FALTAS**

Deixar cair, brincar ou mastigar o objecto são faltas e deverão ser descontados até 4 pontos.

Saltos correctos e trazendo o objecto sem falhas 15 pontos

Salto de volta não executado, mas trazendo o haltere correctamente 5 pontos

Salto de ida não executado, mas trazendo o haltere correctamente 5 pontos

Saltos executados correctamente, mas não trazendo o haltere 5 pontos

Não executados os dois saltos, embora trazendo o haltere 00 pontos

Não executando um salto e não trazendo o haltere 00 pontos

Se o haltere cair lateralmente por falha do condutor, o juiz pode autorizar a repetição do arremesso, sem perda de pontos.

Enquanto o cão salta, se o condutor, mesmo sem se mover do lugar, der qualquer auxílio, resultará em perda de pontos.

Se o condutor sair da sua posição para influenciar ou ajudar o cão, devem ser descontados pontos tanto no salto de ida como no de volta.

Bater no obstáculo, o que forçosamente obriga o condutor a sair de sua posição, deve ser considerado auxílio tão grande que ocasionará a perda total dos pontos, em ambos os saltos.

O condutor deve manter-se imóvel durante todo o exercício.

Todos os cães devem saltar o mesmo obstáculo.

## **8. Enviar em frente e deitar (10 pontos)**

Comandos “EM FRENTE, DEITA e SENTA” ou similares

Por ordem do juiz, o condutor anda com o seu cão, sem trela, alguns passos na direcção indicada. Levantando o braço, dá ao cão o comando “EM FRENTE” e pára. O cão deve dirigir-se rapidamente, em linha recta, na direcção indicada, afastando-se pelo menos 30 passos. Quando percorrer essa distância, deve receber o comando “DEITA” e obedecer imediatamente. O braço do condutor pode permanecer levantado até que o cão se deite. Por ordem do juiz, o condutor vai até seu cão, coloca-se no seu lado direito, e dá o comando “SENTA”.

O condutor coloca a trela no cão.

### **AVALIAÇÃO DE FALTAS**

Levantar o braço repetidamente não é permitido.

O cão deve afastar-se em linha recta, porém um pequeno desvio não é considerado falta.

Desvio forte, distância demasiadamente curta, deitar prematuro e vacilante, levantar-se antes de o condutor colocar-se ao seu lado, constituem falta e serão penalizadas com desconto de pontos.

## 9. Ficar deitado com distracção (10 pontos)

Comando “DEITA e SENTA” ou similares

Antes do começo do exercício de obediência de outro cão participante, o condutor deita o seu cão num local á escolha do juiz, sem deixar a trela ou outro objecto qualquer ao seu lado.

Sem sair do campo visual do cão, o condutor afasta-se 30 passos do mesmo, sem olhar para trás, permanecendo calmamente de costas para o cão. Este deverá permanecer deitado, sem nenhuma influência do condutor, enquanto o outro animal participante executa os exercícios de nº1 a nº7, á ordem do juiz o condutor regressa ao cão e dá o comando “senta”.

O condutor deverá permanecer no lugar indicado pelo juiz, no recinto da prova, de costas para o cão, até receber ordem para ir buscá-lo.

### AVALIAÇÃO DE FALTAS

O condutor deve permanecer no lugar indicado pelo juiz, no recinto da prova, de costas para o cão até receber ordem para ir buscá-lo.

Qualquer ajuda furtiva ou movimentação do condutor constituem falta.

Se o cão se levantar quando o condutor a ele se dirigir no final do exercício, também perderá pontos.

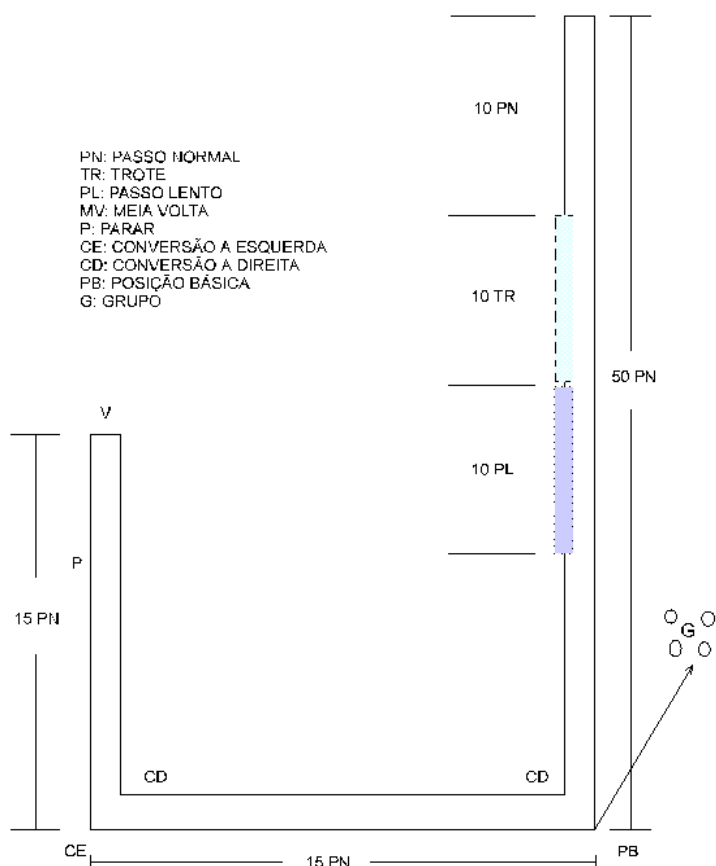
Se o cão se sentar ou levantar, mas não sair do lugar, terá avaliação parcial.

Se o cão sair do lugar mais de 3 metros antes do término do 4º exercício (deitar durante a marcha) serão descontados 10 pontos.

Se sair do lugar após o 4º exercício, poderá receber somente avaliação parcial.

Se o cão se levantar e andar em direcção ao condutor quando este a ele se dirigir no final do exercício, sofrerá desconto de 3 pontos.

### Esquema para Pista de Obediência



### **III – Secção “C” – Protecção**

Máximo de pontos: 100

Revistar: 5 pontos

Guardar (5) e indicar com latidos (5): 10 pontos

Fuga (10) e defesa (20): 30 pontos

Transporte de costas: 5 pontos

Assalto: 30 pontos

Evitar um ataque com atitude vigilante seguida de imobilização: 20 pontos

Revistar 5 pontos

#### **1. Revista (5 pontos)**

Comandos “EM FRENTE” ou “REVISTA” e “AQUI” ou similares

Num terreno de 100 metros de comprimento e 80 de largura, aproximadamente, são colocados 6 esconderijos/abrigos.

O condutor, com o cão sem trela, apresenta-se ao juiz. A seguir, sob ordem do mesmo, coloca-se no ponto de partida, ou seja, no meio da largura do campo e um pouco antes do terceiro esconderijo. Ao comando “EM FRENTE” ou “REVISTA” e o condutor levantando o braço, que pode ser levantado repetidamente, o cão deve afastar-se rapidamente e começar a revistar de esconderijo para esconderijo, atentamente, dando a volta em cada um deles, bem de perto. O cão deve executar duas buscas à direita e duas buscas à esquerda, ou vice-versa.

O condutor não deve afastar-se de uma linha recta imaginária que vai do ponto de partida, pelo meio do campo.

Depois de cada busca a 1 abrigo, o condutor pode chamar o cão, usando o comando “AQUI” e mandá-lo em outra direcção com o comando “EM FRENTE” ou “REVISTA”. O comando “AQUI” pode ser usado junto com o nome do cão.

Um ocasional retorno para um esconderijo já revistado não é considerado como falta.

O figurante encontra-se no último esconderijo. Logo que o cão o tenha localizado, o condutor pára. Não é permitido mais nenhum comando.

#### **2. Guardar e indicar com latidos (5+5=10 pontos) mínimo de 20 segundos**

Se o cão encontrar o figurante, deve guardá-lo e latir continuamente. O cão não deve saltar no figurante ou mordê-lo.

Por ordem do juiz, o condutor dirige-se até a 5 passos do esconderijo.

O cão deve permanecer guardando o figurante e não pode desviar a atenção. O condutor, por ordem do juiz, chama-o “Junto” para a posição base. O cão deve obedecer imediatamente e sentar-se correctamente ao lado do condutor. O condutor manda o figurante sair do esconderijo. Em seguida manda o cão deitar-se a uma distância de 5 passos do figurante. O condutor entra no esconderijo para revistá-lo.

O cão deve observar tudo atentamente, sem os latidos contínuos.

#### **AVALIAÇÃO DE FALTAS**

Latidos fortes e repetidos serão avaliados com 5 pontos.

Para latidos fracos ou não contínuos, são descontados 2 pontos.

Se o cão não latir, porém permanecer atento ao figurante sem agredir, serão descontados 5 pontos.

Por leves mordidas devem ser descontados até 2 pontos.

Se agarrar o figurante, descontam-se até 4 pontos.

#### **3. Fuga e defesa (10+20=30 pontos)**

Enquanto o condutor revista o esconderijo, o figurante, por ordem do juiz, faz uma tentativa de fuga, correndo.

Sem interferência do condutor o cão deve evitar essa fuga mordendo firme e energicamente, de modo a impedir a fuga do figurante. Por ordem do juiz, o figurante pára, mantendo-se imóvel. O cão deve soltá-lo imediatamente e ficar e vigiá-lo atentamente. Um comando “LARGA” é permitido. Se o cão não conseguir em 20 metros, impedir a fuga com mordidas e sujeição do figurante, o trabalho de protecção deve ser interrompido.

Por ordem do juiz, o figurante efectua um ataque ao cão, utilizando um bastão flexível, ameaçando, mas sem bater.

Sem interferência do condutor, o cão deve contra-atacar imediatamente, mordendo firme e sem hesitações.

Logo que agarrar a manga, o cão receberá duas bastonadas. São permitidas bastonadas nas coxas, flancos e cruz.

Por ordem do juiz, o figurante imobiliza-se. O cão deve soltá-lo imediatamente e ficar atento ao figurante parado. Um comando “LARGA” é permitido.

Por ordem do juiz, o condutor aproxima-se do cão e dá o comando “JUNTO”. O bastão não será retirado ao figurante que deve carregá-lo, escondido do cão, até o exercício n.º 5.

### **CRITÉRIO DE EXECUÇÃO**

O figurante deve usar macacão, manga e jaqueta como protecção. Logo que o cão se defender do ataque e agarrar firmemente, deve receber, obrigatoriamente, duas bastonadas. O cão não deve recuar. O Bastão deve ser forrado a couro.

### **4. Transporte de costas (5 pontos)**

Comando “JUNTO” ou similar

Em seguida, procede-se ao transporte frontal do figurante, por cerca de 30 passos. O condutor manda o figurante andar em frente e chama o cão com o comando “JUNTO”. O condutor e o cão seguem atrás do figurante a uma distância de aproximadamente 5 passos. O cão deve andar junto ao condutor e manter atenta vigilância.

### **5. Assalto (30 pontos)**

Após andar por uns 30 passos, sem interromper a marcha, há o assalto do figurante ao condutor. O figurante, que está andando uns 5 passos à frente, vira e corre em direcção ao condutor com gestos ameaçadores, porém sem sinais sonoros. O cão deve impedir esse assalto mordendo firmemente o figurante. Sob ordem do juiz, o figurante pára. O cão deve soltá-lo imediatamente e ficar atento ao figurante. Um comando “LARGA” é permitido.

Em seguida, por ordem do juiz, o condutor aproxima-se do cão e coloca-o na posição base (sentado ao lado do condutor), dirigindo-se a seguir para um esconderijo indicado. A condução até ele deve ser feita sem trela.

### **6. Ataque lançado com vigilância do figurante seguida de imobilização (20 pontos)**

O condutor sai do esconderijo com o cão sem trela e dirige-se à posição de partida indicada pelo juiz. (linha central). Deixa o cão sentado e segura-o pelo colar. Não deve porém, ser estimulado pelo condutor.

O cão deve estar tranquilamente sentado até que o comando de evitar o ataque lhe seja dado. Se o cão estiver muito inquieto, descontar-se-á até 3 pontos.

Por indicação do juiz, o figurante abandona o esconderijo no qual estava escondido, a uma distância de uns 40 a 50 passos do condutor e cruza o campo a passo normal.

O condutor dá ordem para que ele “Pare”. O figurante não obedece e ao invés ataca frontalmente o condutor e o cão. Imediatamente, o juiz dá a ordem para que o ataque seja repellido. O condutor solta o cão e fica parado.

O cão deve evitar energicamente o ataque, de forma firme, morder com a boca cheia, seguro e tranquilo. Após ameaças e luta, sem golpes de bastão, cessa a luta por ordem do juiz.

O cão deve soltar imediatamente por si mesmo ou a um único comando “LARGA” e ficar atento ao figurante.



Por ordem do juiz, o condutor aproxima-se do figurante, afasta-o da proximidade do cão, dá o comando “DEITA”, desarma o figurante e, volta ao seu cão, na posição base. Dá o comando “JUNTO” e inicia, sem trela, o transporte lateral conduzindo o figurante até o juiz.

Depois da entrega ao juiz, coloca a trela no cão.

Em seguida o juiz dá a pontuação obtida. Durante os comentários é permitido deixar o cão deitado.

### **CRITÉRIO DE EXECUÇÃO DA PROVA DE DEFESA**

Após a luta não é necessário que o figurante fique imóvel. Deve observar o cão, protegendo-se, com a manga, de um possível ataque, sem esboçar nenhum gesto provocador ou de defesa. Fica totalmente imóvel somente quando nota que o cão também está imóvel e vigilante.

Um comando “LARGA” é permitido em todas as acções da luta.

Não poderão ser aprovados os cães que, durante toda a prova, não se mostram controláveis pelo condutor, cães que só largam quando são puxados pela coleira, cães que falham durante a luta ou se deixam afugentar, cães que abandonam o figurante.

Após a ordem do juiz para parar a luta, o cão deve largar, observando o figurante atentamente.

Cães que rodeiam o figurante, mas o observam com atenção, não sofrerão desconto de pontos.

Os cães que falham numa acção de luta devem ser impedidos de continuar a prova; a fuga também é considerada como acção de luta.